

REGOLAMENTO INTEGRALE DEL CONCORSO A PREMI

(ex art. 10 D.P.R. nr. 430 del 26 ottobre 2001)

“Blacklime Agosto 2024”

1. Denominazione del Concorso.

L’iniziativa è denominata Concorso “Blacklime Agosto 2024” (di seguito, anche l’“Iniziativa” o il “Concorso”).

2. Soggetto promotore.

Il Concorso è promosso da Blacklime Srl, con sede in Genova, alla Via Vernazza, n. 40/3, numero REA GE - 519532, C.F. 02908410992, P.IVA 02908410992.

Il Promotore è l’unico soggetto promotore del Concorso e, in particolare, Google, quale gestore della piattaforma informatica che supporta l’applicativo PKey, non è promotore e/o delegato nè in qualsiasi modo coinvolto nell’organizzazione del Concorso.

3. Durata del Concorso.

Inizio pubblicità in data 31/07/2024, UTC.

Partecipazione dal 01/08/2024 al 30/09/2024, UTC (di seguito “Durata”).

4. Destinatari del Concorso.

Potranno partecipare al Concorso tutte le persone fisiche maggiorenni, residenti o domiciliate all’interno del Territorio (di seguito “Destinatari”).

Il Promotore dichiara e accetta che l’eventuale partecipazione di amministratori, rappresentanti, dipendenti e/o collaboratori a qualsiasi titolo del Promotore, nonché relativi parenti e affini fino al terzo grado, a uno o più Concorsi promossi dal Promotore non attribuisce diritto a concorrere per i Premi messi in palio nel relativo Concorso e comporta l’esclusione automatica e di diritto dal Concorso stesso.

5. Ambito territoriale di diffusione e comunicazioni.

Il Concorso si svolgerà su tutto il territorio della Repubblica Italiana (Territorio).

Il Concorso sarà pubblicizzato, con ogni modalità promo-pubblicitario, offline e online, dal Promotore.

Eventuali modifiche che dovessero essere apportate al Regolamento nel corso dello svolgimento del Concorso, nel rispetto dei diritti acquisiti, saranno

preventivamente comunicate ai Destinatari con le medesime modalità di comunicazione riservate al presente Regolamento.

Una versione sempre aggiornata del presente Regolamento sarà disponibile in qualunque momento sul sito: <https://blacklimestudio.it/blacklime-agosto-2024>.

6. Finalità dell’Iniziativa.

Il Concorso ha lo scopo di promuovere, nei confronti sia della clientela sia dei potenziali clienti del Promotore, i prodotti e servizi commercializzati dal Promotore e dai suoi clienti (di seguito “Finalità”);

7. Modalità di svolgimento del Concorso.

Tutti i Destinatari hanno diritto a partecipare al Concorso, con le modalità descritte di seguito.

Per partecipare al Concorso, il Destinatario dovrà:

- a. aver scaricato l'applicativo per dispositivi mobili denominato PKey da uno degli store digitali che lo supportano, raggiungibili anche attraverso il link: <https://blacklimestudio.it/pkey> (di seguito “App”);
- b. il Promotore non garantisce che l’App sia supportata da alcuno specifico store digitale;
- c. disporre di un account come utente registrato presso l’App;
- d. confermare di aver letto, compreso e accettato i Termini e Condizioni di utilizzo dell’App durante la registrazione, disponibili anche al link: <https://blacklimestudio.it/termini-e-condizioni> ;
- e. confermare di aver letto e compreso l’Informativa Privacy, disponibile anche al link: <https://blacklimestudio.it/privacy-policy> ;
- f. confermare di aver letto, compreso e accettato il presente Regolamento.

Ogni Destinatario può partecipare al Concorso una sola volta, anche con account differenti.

L’iscrizione al Concorso è gratuita e non garantisce il diritto ad alcuna vincita.

La partecipazione al Concorso è consentita ininterrottamente per tutta la Durata dello stesso.

La partecipazione al Concorso consiste nella soluzione dei giochi, quiz, enigmi disponibili sull’App (in seguito „Giochi“). In particolare:

A. gioco “Limory”:

Il Destinatario deve trovare tutte le coppie di immagini identiche partendo da tessere capovolte e ordinate in maniera casuale.

Il gioco ha un punteggio massimo di 10.000 (diecimila) punti, divisi in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

Inoltre il gioco è composto da 3 livelli, a difficoltà maggiore, pertanto il completamento del primo livello potrà assegnare un massimo di 1.667 (milleseicentosessantasette), il secondo un massimo di 3.333

(tremilatrecentotrentatre) e il terzo un massimo di 5.000 (cinquemila), fermo restando che ogni livello mantiene la divisione in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

In particolare, poiché il gioco dura 120 secondi, ogni secondo vale lo 0,83% del tempo totale, pertanto ogni secondo utilizzato decurta il punteggio legato alla componente di velocità di uno 0,83%. Applicando questa percentuale al valore massimo di punti ottenibili in ogni livello per la componente di velocità, si ottengono i punti persi al trascorrere di un secondo in ogni livello.

La componente di capacità è calcolata da quante coppie di immagini identiche vengono trovate in sequenza, senza errori tra una coppia e la successiva. Maggiore è la sequenza corretta, maggiore sarà il punteggio di questa componente, come segue:

Primo Livello:

- 1 coppia in sequenza: 83 punti
- 2 coppie in sequenza: 208 punti
- 3 coppie in sequenza: 417 punti
- 4 coppie in sequenza: 833 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

Secondo Livello:

- 1 coppia in sequenza: 67 punti
- 2 coppie in sequenza: 167 punti
- 3 coppie in sequenza: 278 punti
- 4 coppie in sequenza: 417 punti
- 5 coppie in sequenza: 833 punti
- 6 coppie in sequenza: 1.667 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

Terzo Livello:

- 1 coppia in sequenza: 33 punti
- 2 coppie in sequenza: 100 punti
- 3 coppie in sequenza: 167 punti
- 4 coppie in sequenza: 250 punti
- 5 coppie in sequenza: 417 punti
- 6 coppie in sequenza: 625 punti
- 7 coppie in sequenza: 1.250 punti
- 8 coppie in sequenza: 2.500 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

B. gioco “LimeCrush”:

Il Destinatario deve muovere le tessere, inizialmente ordinate in maniera casuale, per creare sequenze di 3 (tre), 4 (quattro) o 5 (cinque) immagini identiche nella stessa riga o colonna, oppure creare sequenze specifiche a forma di T o di L usando 5 (cinque) immagini identiche.

Il gioco ha un punteggio massimo di 10.000 (diecimila) punti, divisi in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

Inoltre il gioco è composto da 3 livelli, a difficoltà maggiore, pertanto il completamento del primo livello potrà assegnare un massimo di 1.667 (milleseicentosessantasette), il secondo un massimo di 3.333 (tremilatrecentotrentatre) e il terzo un massimo di 5.000 (cinquemila), fermo restando che ogni livello mantiene la divisione in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

In particolare, poiché il gioco dura 120 secondi, ogni secondo vale lo 0,83% del tempo totale, pertanto ogni secondo utilizzato decurta il punteggio legato alla componente di velocità di uno 0,83%. Applicando questa percentuale al valore massimo di punti ottenibili in ogni livello per la componente di velocità, si ottengono i punti persi al trascorrere di un secondo in ogni livello.

La componente di capacità è calcolata da quante tipologie di sequenze e/o sequenze specifiche sono state trovate. Maggiore è il numero di tipologie diverse trovate, fino ad un massimo di 3 diverse su 5, maggiore sarà il punteggio di questa componente, come segue:

Primo Livello:

- 1 tipologia trovata: 278 punti
- 2 tipologie trovate: 556 punti
- 3, 4 o 5 tipologie trovate: 833 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

Secondo Livello:

- 1 tipologia trovata: 556 punti
- 2 tipologie trovate: 1.111 punti
- 3, 4 o 5 tipologie trovate: 1.667 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

Terzo Livello:

- 1 tipologia trovata: 833 punti
- 2 tipologie trovate: 1.667 punti
- 3, 4 o 5 tipologie trovate: 2.500 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)

C. gioco “LimeRotate”:

Il Destinatario deve ruotare le tessere, inizialmente ruotate casualmente di 90, 180 o 270 gradi, per riportare ogni tessera all’orientazione corretta e ricreare l’immagine globale. Le tessere possono essere ruotate sia in senso orario, che in senso antiorario.

Il gioco ha un punteggio massimo di 10.000 (diecimila) punti, divisi in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

Inoltre il gioco è composto da 3 livelli, a difficoltà maggiore, pertanto il

completamento del primo livello potrà assegnare un massimo di 1.667 (milleseicentosessantasette), il secondo un massimo di 3.333 (tremilatrecentotrentatre) e il terzo un massimo di 5.000 (cinquemila), fermo restando che ogni livello mantiene la divisione in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

In particolare, poiché il gioco dura 120 secondi, ogni secondo vale lo 0,83% del tempo totale, pertanto ogni secondo utilizzato decurta il punteggio legato alla componente di velocità di uno 0,83%. Applicando questa percentuale al valore massimo di punti ottenibili in ogni livello per la componente di velocità, si ottengono i punti persi al trascorrere di un secondo in ogni livello.

La componente di capacità è calcolata da quanto il Destinatario si avvicina al numero minimo di mosse per riportare ogni tessera all'orientazione corretta. Minore è il numero di mosse effettuate, maggiore sarà il punteggio di questa componente, come segue:

Primo Livello:

- numero mosse Destinatario < numero minimo mosse possibili: 0 punti, in quanto il livello non è stato completato
- numero mosse Destinatario = numero minimo mosse possibili: 833 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)
- numero mosse Destinatario > numero minimo mosse possibili: $833 * \text{numero minimo mosse possibili} / \text{numero mosse Destinatario}$, che è un punteggio sempre strettamente inferiore a 833 e decresce quante più mosse impiega il Destinatario per concludere il livello.

Secondo Livello:

- numero mosse Destinatario < numero minimo mosse possibili: 0 punti, in quanto il livello non è stato completato
- numero mosse Destinatario = numero minimo mosse possibili: 1.667 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)
- numero mosse Destinatario > numero minimo mosse possibili: $1.667 * \text{numero minimo mosse possibili} / \text{numero mosse Destinatario}$, che è un punteggio sempre strettamente inferiore a 1.667 e decresce quante più mosse impiega il Destinatario per concludere il livello.

Terzo Livello:

- numero mosse Destinatario < numero minimo mosse possibili: 0 punti, in quanto il livello non è stato completato
- numero mosse Destinatario = numero minimo mosse possibili: 2.500 punti (massimo dei punti capacità del primo livello)
- numero mosse Destinatario > numero minimo mosse possibili: $2.500 * \text{numero minimo mosse possibili} / \text{numero mosse Destinatario}$, che è un punteggio sempre strettamente inferiore a 2.500 e decresce quante più mosse impiega il Destinatario per concludere il livello.

D. gioco “LimeOrder”

Il Destinatario deve ricomporre l'immagine globale, riordinando tutte le tessere inizialmente sparse casualmente, spostando la tessera bianca inizialmente in basso a destra. Le tessere possono essere mosse orizzontalmente, verticalmente e in obliquo.

Il gioco ha un punteggio massimo di 10.000 (diecimila) punti, divisi in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

Inoltre il gioco è composto da 3 livelli, a difficoltà maggiore, ma considerata l'elevata difficoltà di questo gioco rispetto agli altri, al fine di bilanciare il punteggio con i giochi sopra definiti, il completamento di ogni livello potrà assegnare un massimo di 3.333 (tremilatrecentotrentatre), fermo restando che ogni livello mantiene la divisione in parti uguali tra una componente di velocità e una componente di capacità.

In particolare, poiché il gioco dura 120 secondi, ogni secondo vale lo 0,83% del tempo totale, pertanto ogni secondo utilizzato decurta il punteggio legato alla componente di velocità di uno 0,83%. Applicando questa percentuale al valore massimo di punti ottenibili in ogni livello per la componente di velocità, si ottengono i punti persi al trascorrere di un secondo in ogni livello.

Oltre al punteggio standard di cui sopra, se uno o più livelli vengono terminati entro una data soglia di secondi dall'inizio della partita, i punti relativi alla componente di velocità vengono conferiti per intero al Destinatario, come segue:

Primo Livello:

- Se completato entro 6 secondi dall'inizio della partita: 1.667 punti (massimo dei punti velocità del primo livello)
- Se non completato entro 6 secondi dall'inizio della partita: punti standard come spiegato sopra.

Secondo Livello:

- Se completato entro 30 secondi dall'inizio della partita: 1.667 punti (massimo dei punti velocità del primo livello)
- Se non completato entro 30 secondi dall'inizio della partita: punti standard come spiegato sopra.

Terzo Livello:

- Se completato entro 72 secondi dall'inizio della partita: 1.667 punti (massimo dei punti velocità del primo livello)
- Se non completato entro 72 secondi dall'inizio della partita: punti standard come spiegato sopra.

La componente di capacità è calcolata da quanto il Destinatario mantiene ogni tessera nella sua posizione corretta, dopo averla precedentemente spostata per portarla nella sua posizione corretta, rispetto alla durata totale di ogni singolo livello. Maggiore è il tempo in posizione corretta di ogni tessera, maggiore sarà il punteggio di questa componente, come segue:

Primo Livello:

- $2 * 1.667 * \text{Somma tempo totale di ogni tessera in posizione corretta} / \text{durata totale del Primo Livello}$

Secondo Livello:

- $2 * 1.667 * \text{Somma tempo totale di ogni tessera in posizione corretta} / \text{durata totale del Secondo Livello}$

Terzo Livello:

- $2 * 1.667 * \text{Somma tempo totale di ogni tessera in posizione corretta} / \text{durata totale del Terzo Livello}$

8. Punteggi e Classifiche.

I Premi messi in palio dal Promotore sono attribuiti in base ad una distinta classifica a punti, una per ogni diverso punto vendita (in seguito “Classifica” o, congiuntamente, “Classifiche”)

Per acquisire punti in una o più Classifiche il Destinatario deve giocare una o più partite (in seguito “Partita/e”) a uno o più Giochi.

Prima di poter effettuare la prima Partita del Concorso il Destinatario dovrà confermare di aver letto e accettato il Regolamento.

Prima di ogni Partita il Destinatario:

- sceglie per quale Classifica competere accedendo alla relativa sezione;
- nell’ambito della Classifica scelta, sceglie il Gioco in cui cimentarsi.

Per ogni Classifica del Concorso il Destinatario ha diritto a giocare un massimo di 5 Partite al giorno. Le Partite non giocate non sono cumulabili nei giorni successivi.

Ogni Partita attribuisce punti validi per la sola Classifica selezionata in base alla velocità e/o abilità di svolgimento del Gioco eseguito durante la singola Partita. Il punteggio della singola partita è calcolato in automatico dall’App e aggiunto al punteggio complessivo del Destinatario nella relativa Classifica.

I punti conseguiti in Partite di Giochi differenti ma riferiti alla medesima Classifica sono cumulati. I punti conseguiti in Partite diverse dello stesso Gioco ma riferiti a Classifiche diverse non sono cumulati ma sono attribuiti alla rispettiva classifica.

La mancata o non regolare registrazione dei punti conseguiti dal Destinatario a causa del mal funzionamento, spegnimento, distruzione, disconnessione del dispositivo mobile è responsabilità del Destinatario; pertanto il buon funzionamento del dispositivo mobile per tutta la durata della Partita è responsabilità del Destinatario.

Il Destinatario è consapevole che iscriversi al Concorso, giocare, portare a termine le Partite, non garantisce né assicura l’assegnazione di un Premio.

Il Destinatario si impegna a usare l’App personalmente e giocare ai giochi personalmente.

Il Destinatario si impegna a non utilizzare nessun dispositivo meccanico ovvero alcun software o altro mezzo informatico che possa sostituirsi al Destinatario nello svolgimento delle Partite. Una Partita è valida e dunque i relativi punti saranno considerati della Classifica se, e solo se, è stata giocata da un essere umano nella persona del Destinatario.

9. Assegnazione dei premi.

Al termine della Durata l'App stilerà automaticamente la graduatoria dei Destinatari per ciascuna Classifica, in ragione del cumulo dei punteggi conseguiti nei singoli giochi, quiz ed enigmi eseguiti in relazione a ciascuna Classifica.

Risulteranno vincitori i Destinatari che risultino nelle prime N posizioni di ciascuna Classifica, dove N è pari al numero di Premi messi in palio dal Promotore per lo specifico punto vendita.

Ciascuna Classifica verrà elaborata automaticamente mediante un apposito software non manomettibile, né modificabile, come certificato da apposita perizia giurata e successivamente verbalizzata da pubblico ufficiale.

I Destinatari che risulteranno vincitori saranno avvisati mediante apposito messaggio reso disponibile nella pagina personale dell'App al primo accesso successivo alla verbalizzazione della graduatoria.

Il messaggio contiene l'indicazione del premio vinto. Il Destinatario che riceva il predetto messaggio è tenuto a comunicare se intende accettare, ovvero rifiutare, il premio vinto al primo accesso sull'App e, in ogni caso, entro e non oltre 10 (dieci) giorni dalla ricezione del messaggio. La mancata accettazione nei predetti termini implica rifiuto del premio.

Il Destinatario che dichiara di accettare il Premio sarà tenuto ad autocertificare le proprie generalità e il proprio codice fiscale e riceverà lo stesso immediatamente in forma di coupon digitale.

Il Destinatario che abbia dichiarato di accettare il Premio avrà facoltà di chiedere l'invio del Premio anche a mezzo e-mail.

10. Natura e valore complessivo dei Premi.

I premi messi in palio (in seguito "Premi") consistono in coupon digitali.

Ciascun Premio attribuisce il diritto al Destinatario che lo abbia ricevuto di ottenere una prestazione e/o servizio e/o bene dal Promotore, da esercitarsi entro e non oltre due mesi dall'assegnazione del Premio.

In particolare sono messi in palio:

- a. N 1 coupon che attribuisce il diritto a ricevere il prodotto "Gioco Shamans" presso il punto vendita "Zughemmo Srl", sede legale in Genova, Viale Brigade Partigiane, n. 16, del valore di Euro 16,31, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 19,90 (IVA inclusa);
- b. N 1 coupon che attribuisce il diritto a ricevere il prodotto "Gioco Serpentina" presso il punto vendita "Zughemmo Srl", sede legale in Genova,

Viale Brigade Partigiane, n. 16, del valore di Euro 16,31, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 19,90 (IVA inclusa);

c. N 1 coupon che attribuisce il diritto a ricevere il prodotto “Rosti e Bibita Analcolica” presso il punto vendita “Zughemmo Srl”, sede legale in Genova, Viale Brigade Partigiane, n. 16, del valore di Euro 8,64, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 9,50 (IVA inclusa);

d. N 1 coupon che attribuisce il diritto a ricevere il prodotto “Occhiale da Sole Huemul” presso il punto vendita “Occhiali in Vista di Giuseppe Bianchi”, sede legale in Genova, Piazza Leonardo da Vinci, n. 6r, del valore di Euro 105,74, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 129,00 (IVA inclusa);

e. N 1 coupon che attribuisce il diritto a “Sconto 80€ su 160€ spesa” presso il punto vendita “Occhiali in Vista di Giuseppe Bianchi”, sede legale in Genova, Piazza Leonardo da Vinci, n. 6r, del valore di Euro 65,57, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 80,00 (IVA inclusa);

f. N 2 coupon che attribuiscono il diritto a ricevere il prodotto “Pranzo Panino e Bibita” presso il punto vendita “d.g.m.s. Srl”, a marchio “Bar Balilla Sturla”, in Genova, Piazza Sturla, n. 1d, del valore di Euro 7,73 ciascuno, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 8,50 (IVA inclusa);

g. N 2 coupon che attribuiscono il diritto a ricevere il prodotto “Colazione Spremuta e Focaccia” presso il punto vendita “d.g.m.s. Srl”, a marchio “Bar Balilla Sturla”, in Genova, Piazza Sturla, n. 1d, del valore di Euro 4,27 ciascuno, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 4,70 (IVA inclusa);

h. N 2 coupon che attribuiscono il diritto a ricevere il prodotto “Colazione Cappuccino e Brioche” presso il punto vendita “d.g.m.s. Srl”, a marchio “Bar Balilla Sturla”, in Genova, Piazza Sturla, n. 1d, del valore di Euro 2,73 ciascuno, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 3,00 (IVA inclusa);

i. N 2 coupon che attribuiscono il diritto a ricevere il prodotto “Colazione Caffè e Brioche” presso il punto vendita “d.g.m.s. Srl”, a marchio “Bar Balilla Sturla”, in Genova, Piazza Sturla, n. 1d, del valore di Euro 2,45 ciascuno, (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 2,70 (IVA inclusa);

11. Cauzione.

Il montepremi del Concorso è pari a Euro 246,93 (IVA esclusa), per un valore commerciale di Euro 296,10 (IVA inclusa).

A garanzia dei premi promessi il Promotore ha prestato cauzione mediante deposito della somma di Euro 246,93 presso il conto corrente n. IT36P0100003245140400000001 intestato a Tesoreria Provinciale dello Stato di Genova, Via Dante 3, Genova, 16121.

12. Varie.

La partecipazione al Concorso comporta per i Destinatari l'accettazione incondizionata del Regolamento senza limitazione alcuna.

Il Concorso si svolge in osservanza del D.P.R. 430/2001 e secondo le istruzioni indicate nella circolare 28 marzo 2002 n. 1/AMTC del Ministero delle Attività

Produttive (ora Ministero delle Imprese e del Made in Italy) e in tutti i successivi chiarimenti forniti dal predetto Ministero in materia di manifestazioni a premio.

Il Promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa nei confronti dei vincitori, per quanto riguarda la ritenuta alla fonte, ai sensi dell'art. 30 D.P.R. 600/1973, modificato dall'art. 19 co. 2, L. 449/1997.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di mancato recapito della comunicazione dell'avvenuta vincita e/o di altre eventuali comunicazioni dovuta all'indicazione da parte dei Destinatari di dati errati e/o non aggiornati, a indirizzi e-mail inesistenti/errati, non disponibili o inseriti in una black-list, a mailbox piene o disabilitate, a server irraggiungibili, oppure a filtri antispam.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per eventi ad esso non imputabili, quali a titolo esemplificativo e non esaustivo: problemi tecnici di qualunque tipo, come disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento a internet, che possano impedire ai Destinatari di partecipare al presente Concorso.

Nel caso in cui si dovesse riscontrare che i vincitori abbiano utilizzato mezzi e strumenti fraudolenti o in violazione del normale svolgimento del Concorso, essi perderanno il diritto al premio. In tal caso, il Promotore si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare e inibire ogni iniziativa avente lo scopo di frodare e/o aggirare, direttamente od indirettamente, il sistema ideato e la meccanica del Concorso.

I dati, la gestione delle partecipazioni e il software che elabora la graduatoria dei vincitori sono ospitati su server Microsoft localizzato in Italia.

13. Onlus.

I premi non assegnati e/o non accettati nei termini di cui all'art. 9 saranno devoluti all'ente Music for Peace Creativi della Notte Associazione ETS, CF 95082260100, con sede in Genova, Via Balleydier, n. 60.

14. Informativa riguardante la protezione dei dati personali.

- Identità del Titolare: Blacklime s.r.l.
- Dati di contatto del Titolare:
 - a. Sede: Via Vernazza 40/3, 16131 Genova (GE)
 - b. Indirizzo email: admin@blacklimestudio.it
- Categorie degli Interessati: Utenti PKey
- Categorie dei Destinatari: Provider di autenticazione, Fornitori cloud, Consulenti informatici, Società sponsor, Social Media (Facebook e Instagram)
- Finalità del trattamento: La raccolta ed il trattamento dei suoi dati personali è finalizzata alla creazione di un account di gioco che le permetterà di giocare con i contenuti di PKey e di mantenere traccia dei suoi risultati entrando a far parte delle classifiche nazionali previste dai Regolamenti dei singoli Concorsi a premi.

L'utente parteciperà alla vincita di premi, coupon e buoni sconti messi a disposizione dagli sponsor.

Per la riscossione dei premi è obbligatorio il conferimento di dati personali facoltativi quali Nome, Cognome e Codice Fiscale.

Il Titolare potrebbe inviare comunicazioni email di servizio in merito ad eventuali modifiche ed aggiornamenti apportati ai Regolamenti dei singoli Concorsi a premi o alla gestione tecnica dell'applicativo.

Gli utenti che acconsentono alla profilazione, verranno tenuti aggiornati in merito a Concorsi in linea con i propri gusti ed interessi.

Il Titolare vigila per garantire agli Interessati che i dati siano trattati solo per la finalità dichiarata e solo per la parte strettamente necessaria al trattamento. Si impegna, inoltre, entro i limiti della ragionevolezza, a modificare e correggere tutti i dati che risultano nel frattempo diversi dagli originali, a tenerli sempre aggiornati e a cancellare tutti quei dati che risultano eccedenti al trattamento dichiarato.

- Trasferimento dei dati di questo trattamento: I dati non vengono trasferiti in paesi extra UE.

A cura di Jobandservice coop. soc.

Ulteriori informazioni possono essere consultate sul sito internet:

<https://blacklimestudio.it/privacy-policy>.

Lì, Genova 13/07/2024

Blacklime s.r.l.
Dott. Andrea Mazza
(sottoscritto digitalmente)